



ประกาศสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
เรื่อง รับสมัครนักเรียนระดับมัธยมศึกษาและครูผู้สอน
เข้าร่วมการแข่งขัน OBEC HACKATHON 2026 : FUTURE SCHOOL INNOVATION
ปลูกพลังนวัตกรรม เปลี่ยนห้องเรียนสู่โรงเรียนแห่งอนาคต

ด้วยสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานดำเนินโครงการสร้างพลังแห่งการเรียนรู้
สู่อนาคตด้วยเทคโนโลยี : Empowering Learning for the Future with Technology ในปีงบประมาณ
พ.ศ. ๒๕๖๙ เพื่อพัฒนานักเรียน ครู บุคลากรทางการศึกษา และผู้บริหารสถานศึกษา ให้มีความรู้ ความเข้าใจ
และทักษะด้านปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence: AI) สามารถประยุกต์ใช้เทคโนโลยีและ AI
ในการยกระดับการจัดการเรียนรู้และการบริหารจัดการสถานศึกษาได้อย่างเหมาะสมและมีประสิทธิภาพ
สอดคล้องกับบริบทการเปลี่ยนแปลงในศตวรรษที่ ๒๑

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน จึงได้กำหนดให้มีการจัดการแข่งขัน OBEC
HACKATHON 2026 : FUTURE SCHOOL INNOVATION : ปลูกพลังนวัตกรรม เปลี่ยนห้องเรียน
สู่โรงเรียนแห่งอนาคต เพื่อเปิดโอกาสให้นักเรียนและครูร่วมกันพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ เสริมสร้าง
ทักษะการทำงานเป็นทีม การคิดวิเคราะห์ และการแก้ปัญหาเชิงนวัตกรรมผ่านกระบวนการเรียนรู้
แบบลงมือปฏิบัติจริง (Active Learning) ในการสร้างสรรค์นวัตกรรมปัญญาประดิษฐ์ (AI) ด้านการจัดการเรียนรู้
และด้านบริหารจัดการสถานศึกษา โดยมีรายละเอียด ดังนี้

ข้อ ๑ วัตถุประสงค์

เพื่อคัดเลือกทีมต้นแบบที่มีแนวปฏิบัติที่เป็นเลิศด้านการใช้นวัตกรรมปัญญาประดิษฐ์ (AI)
ในด้านการจัดการเรียนรู้และด้านบริหารจัดการสถานศึกษาอย่างเป็นระบบสามารถพัฒนาเป็นต้นแบบ
และขยายผลเพื่อยกระดับคุณภาพการศึกษาในภาพรวม

ข้อ ๒ คุณสมบัติของผู้สมัคร

๒.๑ เป็นนักเรียนระดับมัธยมศึกษาและครูผู้สอน สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษา
ขั้นพื้นฐาน

๒.๒ สมัครเข้าร่วมการแข่งขันในรูปแบบทีม ๆ ละ ๕ คน จากโรงเรียนเดียวกัน ประกอบด้วย

๒.๒.๑ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ – ๕ จำนวน ๓ คน สามารถอยู่ต่างห้องเรียน
หรือต่างระดับชั้นได้

๒.๒.๒ ครูผู้สอน จำนวน ๒ คน

ข้อ ๓ คุณสมบัติเฉพาะของทีมผู้สมัคร

๓.๑ คุณสมบัติเฉพาะของนักเรียน

๓.๑.๑ มีความรู้และทักษะพื้นฐานด้านเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (AI)

๓.๑.๒ มีความเข้าใจในสภาพปัญหาและความต้องการด้านการจัดการเรียนรู้ หรือ
ด้านบริหารจัดการสถานศึกษาตามบริบทของสถานศึกษา

๓.๑.๓ มีความ...

๓.๑.๓ มีความกระตือรือร้นในการเรียนรู้สามารถทำงานเป็นทีมและเปิดรับความคิดเห็น
ของผู้อื่น

๓.๑.๔ สามารถเข้าร่วมกิจกรรมได้ตลอดระยะเวลาที่กำหนด

๓.๑.๕ ได้รับความยินยอมจากผู้ปกครองและสถานศึกษาในการเข้าร่วมการแข่งขัน

๓.๒ คุณสมบัติเฉพาะของครูผู้สอน

๓.๒.๑ มีความเข้าใจในสภาพปัญหาและความต้องการของสถานศึกษาในด้านการจัดการเรียนรู้ หรือด้านบริหารจัดการสถานศึกษา

๓.๒.๒ มีความรู้ ความสนใจ หรือประสบการณ์ในการประยุกต์ใช้เทคโนโลยี นวัตกรรม หรือ ปัญญาประดิษฐ์ (AI)

๓.๒.๓ สามารถร่วมกำหนดโจทย์ปัญหา และพัฒนานวัตกรรมร่วมกับนักเรียน

๓.๒.๔ มีบทบาทในฐานะผู้ร่วมออกแบบนวัตกรรม (Co-Creator) และให้คำปรึกษา สนับสนุน และแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกับทีมอย่างต่อเนื่อง

๓.๒.๕ สามารถเข้าร่วมกิจกรรมได้ตลอดระยะเวลาที่กำหนด

*** ทั้งนี้ ทีมผู้สมัครต้องมีสมาชิกอย่างน้อย ๑ คน ที่มีความรู้ ความสามารถด้านเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ และสามารถประยุกต์ใช้ปัญญาประดิษฐ์ (AI) ในการปฏิบัติงานเพื่อสนับสนุนด้านการจัดการเรียนรู้ หรือด้านบริหารจัดการสถานศึกษา ***

ข้อ ๔ รายละเอียดการจัดการแข่งขัน

๔.๑ ประเภทการแข่งขัน มี ๒ ประเภท ได้แก่

๔.๑.๑ นวัตกรรมปัญญาประดิษฐ์ (AI) ด้านการจัดการเรียนรู้

๔.๑.๒ นวัตกรรมปัญญาประดิษฐ์ (AI) ด้านบริหารจัดการสถานศึกษา

๔.๒ การแข่งขันแบ่งเป็น ๒ รอบ มีรายละเอียดดังนี้

รอบที่ ๑ คณะกรรมการจะดำเนินการคัดเลือกจากข้อเสนอโครงการ จำนวน ๒๐ ทีม โดยพิจารณาจากข้อเสนอโครงการที่มีแนวคิดและแนวทางการพัฒนานวัตกรรมที่มีความคิดสร้างสรรค์ มีความเป็นไปได้ และสามารถนำไปใช้ได้จริง แบ่งประเภทผลงานออกเป็น ๒ ประเภท ได้แก่

๑. ประเภทนวัตกรรมปัญญาประดิษฐ์ (AI) ด้านการจัดการเรียนรู้ จำนวน ๑๐ ทีม

๒. ประเภทนวัตกรรมปัญญาประดิษฐ์ (AI) ด้านบริหารจัดการสถานศึกษา จำนวน

๑๐ ทีม

รอบที่ ๒ ทีมที่ผ่านการคัดเลือกข้อเสนอโครงการ จำนวน ๒๐ ทีม ต้องเข้าร่วมกิจกรรม พัฒนา และนำเสนอผลงานเพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้บนเวทีการแข่งขัน OBEC HACKATHON 2026 : FUTURE SCHOOL INNOVATION ภายใต้แนวคิด “ปลูกพลังนวัตกรรม เปลี่ยนห้องเรียนสู่โรงเรียนแห่งอนาคต” เพื่อพัฒนาและต่อยอดแนวคิดให้เป็นผลงานต้นแบบที่สามารถนำไปใช้ได้จริง โดยมุ่งเน้นการวิเคราะห์ปัญหา การออกแบบแนวทางแก้ไขการพัฒนานวัตกรรม และการนำเสนอผลงานอย่างเป็นระบบภายในระยะเวลาที่กำหนด ทั้งนี้ จะแจ้งกำหนดการเข้าร่วมกิจกรรมและสถานที่อย่างเป็นทางการล่วงหน้าไม่น้อยกว่า ๓๐ วัน

กิจกรรมบนเวที Hackathon เชิงกระบวนกรที่เปิดโอกาสให้แต่ละทีมได้เรียนรู้ผ่านการลงมือ ปฏิบัติจริง ตั้งแต่การนำเสนอแนวคิดตามข้อเสนอโครงการการพัฒนาและปรับปรุงนวัตกรรมให้เป็นรูปธรรม ไปจนถึงการนำเสนอผลการดำเนินงานต่อคณะผู้เชี่ยวชาญ เพื่อรับข้อเสนอแนะคำปรึกษาและแนวทางการพัฒนาเพื่อนำไปสู่การยกระดับคุณภาพและความสมบูรณ์ของผลงานนวัตกรรม อย่างเป็นระบบ

ข้อ ๕ รางวัลจากการแข่งขัน

๕.๑ ทีมที่สมัครเข้าร่วมการแข่งขันแต่ไม่ได้รับคัดเลือก หากมีผลงานผ่านเกณฑ์การประเมิน ตั้งแต่ ๕๐ คะแนนขึ้นไป ได้รับเกียรติบัตรการเข้าร่วมกิจกรรมในรูปแบบอิเล็กทรอนิกส์ จากสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

๕.๒ ทีมที่ผ่านการคัดเลือก จำนวน ๒๐ ทีม จะได้รับรางวัล ดังนี้

๕.๒.๑ เกียรติบัตรรับรองโดยสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานสำหรับสมาชิกทุกคนในทีม

๕.๒.๒ งบประมาณสนับสนุนการดำเนินงานตามข้อเสนอโครงการ ทีมละ ๕๐,๐๐๐ บาท โดยการเบิกจ่ายให้เป็นไปตามระเบียบกระทรวงการคลังว่าด้วยค่าใช้จ่ายในการฝึกอบรม การจัดงาน และการประชุมระหว่างประเทศ พ.ศ. ๒๕๔๙ และที่แก้ไขเพิ่มเติม และได้รับความเห็นชอบจากสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานแล้ว ภายใต้เงื่อนไขดังต่อไปนี้

๑) ต้องใช้เพื่อการดำเนินงานตามวัตถุประสงค์ของข้อเสนอโครงการเท่านั้น

๒) ต้องจัดทำและส่งรายงานผลการดำเนินงานต่อสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานตามระยะเวลาและรูปแบบที่กำหนด

ข้อ ๖ เกณฑ์การคัดเลือก แบ่งออกเป็น ๒ ประเภท ได้แก่

๖.๑ ประเภทนวัตกรรมปัญญาประดิษฐ์ (AI) ด้านการจัดการเรียนรู้ (๑๐๐ คะแนน)

๖.๒ ประเภทนวัตกรรมปัญญาประดิษฐ์ (AI) ด้านบริหารจัดการสถานศึกษา (๑๐๐ คะแนน)

.....

เกณฑ์การคัดเลือกประเภทนวัตกรรมปัญญาประดิษฐ์ (AI) ด้านการจัดการเรียนรู้

การพิจารณาคัดเลือกข้อเสนอโครงการประเภทนวัตกรรมปัญญาประดิษฐ์ (AI) ด้านการจัดการเรียนรู้ กำหนดคะแนนเต็ม ๑๐๐ คะแนน โดยแบ่งกระบวนการพิจารณาออกเป็น ๒ ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่ ๑ ตรวจสอบคุณสมบัติเบื้องต้น (พิจารณา ผ่าน / ไม่ผ่าน)

พิจารณาความสมบูรณ์ของข้อมูลสถานศึกษาและข้อมูลผู้สมัคร โดยสถานศึกษาต้องอยู่ในสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) ที่เปิดทำการสอนในระดับมัธยมศึกษาตอนต้น (ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑-๓) หรือเปิดทำการสอนตั้งแต่ระดับมัธยมศึกษาตอนต้นถึงระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย (ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑-๖) โดยต้องกรอกข้อมูลให้ครบถ้วนตามที่กำหนด

ทั้งนี้ ทีมที่ผ่านการพิจารณาคุณสมบัติเบื้องต้นคณะกรรมการจึงจะทำการประเมินในขั้นตอนที่ ๒

ขั้นตอนที่ ๒ การประเมินคุณภาพข้อเสนอโครงการ แบ่งเป็น ๗ ส่วน ดังนี้ (คะแนนรวม ๑๐๐ คะแนน)

ส่วนที่ ๑ ข้อมูลทั่วไป	(๑ คะแนน)
ส่วนที่ ๒ ชื่อนวัตกรรมปัญญาประดิษฐ์ (AI)	(๓ คะแนน)
ส่วนที่ ๓ การวิเคราะห์สภาพปัญหาและความจำเป็นในการใช้นวัตกรรมปัญญาประดิษฐ์ (AI)	(๒๑ คะแนน)
ส่วนที่ ๔ การออกแบบนวัตกรรมและกระบวนการดำเนินงาน	(๓๐ คะแนน)
ส่วนที่ ๕ ความพร้อมและศักยภาพของสถานศึกษา	(๑๘ คะแนน)
ส่วนที่ ๖ ผลลัพธ์ที่คาดว่าจะเกิดขึ้น	(๑๘ คะแนน)
ส่วนที่ ๗ แนวทางการขยายผลและความยั่งยืนของนวัตกรรมปัญญาประดิษฐ์ (AI)	(๙ คะแนน)

หลักเกณฑ์...

หลักเกณฑ์และรายละเอียดการพิจารณาประเมินคุณภาพข้อเสนอโครงการ

ส่วนที่ ๑ ข้อมูลทั่วไป (๑ คะแนน)

พิจารณาความครบถ้วน ถูกต้อง และความเป็นปัจจุบันของข้อมูลพื้นฐานที่ผู้สมัครกรอกในแบบฟอร์มสมัครเข้าร่วมโครงการ ทั้งข้อมูลสถานศึกษา ผู้บริหาร และสมาชิกในทีม

ส่วนที่ ๒ ชี้อนวัตกรรมปัญญาประดิษฐ์ (AI) ด้านการจัดการเรียนรู้ (๓ คะแนน)

พิจารณาความเหมาะสมของชื่อผลงาน ซึ่งควรสะท้อนแนวคิดและลักษณะของนวัตกรรมปัญญาประดิษฐ์ (AI) ที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้ มีความชัดเจน สื่อความหมายได้ดี มีความคิดสร้างสรรค์ และไม่เป็นการคัดลอกหรือเลียนแบบผลงานของผู้อื่น

ส่วนที่ ๓ การวิเคราะห์สภาพปัญหา และความจำเป็นในการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ด้วยนวัตกรรมปัญญาประดิษฐ์ (AI) (๒๑ คะแนน)

พิจารณาการวิเคราะห์สภาพปัญหาหรือข้อจำกัดในการจัดการเรียนรู้ พร้อมอธิบายเหตุผลและความจำเป็นในการเลือกใช้นวัตกรรมปัญญาประดิษฐ์ (AI) เพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียน รวมทั้งกำหนดวัตถุประสงค์ของนวัตกรรมอย่างชัดเจนและสอดคล้องกับบริบทของสถานศึกษา

๓.๑ การวิเคราะห์สภาพการจัดการเรียนรู้ในปัจจุบัน (๖ คะแนน)

๓.๒ ความชัดเจนของปัญหาและเหตุผลในการเลือกใช้นวัตกรรมปัญญาประดิษฐ์ (AI) (๖ คะแนน)

๓.๓ เหตุผลและความจำเป็นในการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ด้วยนวัตกรรมปัญญาประดิษฐ์ (AI) (๙ คะแนน)

ส่วนที่ ๔ การออกแบบนวัตกรรมและกระบวนการดำเนินงาน (๓๐ คะแนน)

พิจารณาการออกแบบนวัตกรรมอย่างเป็นระบบ มีขั้นตอนและแผนผังการดำเนินงานที่ชัดเจน สามารถนำไปพัฒนา ทดลองใช้ และประเมินผลได้จริง โดยมีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การพัฒนาผู้เรียนและบริบทของสถานศึกษา

๔.๑ การออกแบบเชิงกระบวนการและแผนผังการดำเนินงาน (๑๐ คะแนน)

๔.๒ ความเป็นไปได้ในการพัฒนา ทดลองใช้ และประเมินผล (๑๐ คะแนน)

๔.๓ ความสอดคล้องของนวัตกรรมกับวัตถุประสงค์ของผู้เรียน (๑๐ คะแนน)

ส่วนที่ ๕ ความพร้อมและศักยภาพของสถานศึกษา (๑๘ คะแนน)

พิจารณาความพร้อมของผู้บริหาร ครู และบุคลากรทางการศึกษา รวมถึงความพร้อมด้านโครงสร้างพื้นฐาน เทคโนโลยี และทรัพยากรที่จำเป็นต่อการพัฒนาและขับเคลื่อนนวัตกรรมปัญญาประดิษฐ์ (AI) เพื่อให้สามารถดำเนินการได้จริงและเกิดผลอย่างต่อเนื่องในสถานศึกษา

๕.๑ ความพร้อมของผู้บริหาร ครูและบุคลากรทางการศึกษา (๙ คะแนน)

๕.๒ ความพร้อมด้านโครงสร้างพื้นฐาน เทคโนโลยี และทรัพยากรสนับสนุน (๙ คะแนน)

ส่วนที่ ๖ ผลลัพธ์ที่คาดว่าจะเกิดขึ้น (๑๘ คะแนน)

พิจารณาผลลัพธ์ที่คาดว่าจะเกิดขึ้นจากการนำนวัตกรรมปัญญาประดิษฐ์ (AI) ไปใช้ในการจัดการเรียนรู้ โดยครอบคลุมการพัฒนาคุณภาพผู้เรียน การยกระดับศักยภาพของครู และการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ของสถานศึกษา ทั้งนี้ ผลลัพธ์ควรมีความชัดเจน สามารถวัดหรือประเมินผลได้

- ๖.๑ ด้านผู้เรียน : คุณภาพการเรียนรู้และสมรรถนะที่พัฒนา (๖ คะแนน)
- ๖.๒ ด้านครู : การพัฒนาศักยภาพการออกแบบการเรียนรู้ (๖ คะแนน)
- ๖.๓ ด้านสถานศึกษา : การยกระดับรูปแบบการจัดการเรียนรู้ (๖ คะแนน)

ส่วนที่ ๗ แนวทางการขยายผลและความยั่งยืนของนวัตกรรมปัญญาประดิษฐ์ (AI) (๙ คะแนน)

พิจารณาแผนและแนวทางของสถานศึกษาในการนำนวัตกรรม AI ที่พัฒนาขึ้นไปใช้ประโยชน์อย่างต่อเนื่องหลังสิ้นสุดโครงการ โดยคำนึงถึงความเป็นไปได้ในการดำเนินงานจริง การบูรณาการเข้ากับระบบงานของสถานศึกษา และศักยภาพในการขยายผลสู่เครือข่ายหรือหน่วยงานอื่น เพื่อให้เกิดความยั่งยืนในระยะยาว

- ๗.๑ แผนการขยายผลภายในสถานศึกษา (๓ คะแนน)
- ๗.๒ แผนการขยายผลสู่เครือข่ายหรือภายนอกสถานศึกษา (๓ คะแนน)
- ๗.๓ แนวทางสร้างความยั่งยืนของนวัตกรรม (๓ คะแนน)

.....

เกณฑ์การคัดเลือกประเภทนวัตกรรมปัญญาประดิษฐ์ (AI) ด้านบริหารจัดการสถานศึกษา

การพิจารณาคัดเลือกข้อเสนอโครงการประเภทนวัตกรรมปัญญาประดิษฐ์ (AI) ด้านบริหารจัดการสถานศึกษา กำหนดคะแนนเต็ม ๑๐๐ คะแนน โดยแบ่งกระบวนการพิจารณาออกเป็น ๒ ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่ ๑ ตรวจสอบคุณสมบัติเบื้องต้น (พิจารณา ผ่าน / ไม่ผ่าน)

พิจารณาความสมบูรณ์ของข้อมูลสถานศึกษาและข้อมูลผู้สมัคร โดยสถานศึกษาต้องอยู่ในสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) ที่เปิดทำการสอนในระดับมัธยมศึกษาตอนต้น (ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑-๓) หรือเปิดทำการสอนตั้งแต่ระดับมัธยมศึกษาตอนต้นถึงระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย (ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑-๖) โดยต้องกรอกข้อมูลให้ครบถ้วนตามที่กำหนด

ทั้งนี้ ทีมที่ผ่านการพิจารณาคุณสมบัติเบื้องต้น คณะกรรมการจึงจะทำการประเมินในขั้นตอนที่ ๒

ขั้นตอนที่ ๒ การประเมินคุณภาพข้อเสนอโครงการ แบ่งเป็น ๗ ส่วน ดังนี้ (คะแนนรวม ๑๐๐ คะแนน)

- ส่วนที่ ๑ ข้อมูลทั่วไป (๑ คะแนน)
- ส่วนที่ ๒ ชื่อนวัตกรรมปัญญาประดิษฐ์ (AI) (๓ คะแนน)
- ส่วนที่ ๓ การวิเคราะห์สภาพปัญหาและความจำเป็นในการใช้นวัตกรรมปัญญาประดิษฐ์ (AI) (๒๑ คะแนน)
- ส่วนที่ ๔ การออกแบบนวัตกรรมและกระบวนการดำเนินงาน (๓๐ คะแนน)
- ส่วนที่ ๕ ความพร้อมและศักยภาพของสถานศึกษา (๑๘ คะแนน)
- ส่วนที่ ๖ ผลลัพธ์ที่คาดว่าจะเกิดขึ้น (๑๘ คะแนน)
- ส่วนที่ ๗ แนวทางการขยายผลและความยั่งยืนของนวัตกรรมปัญญาประดิษฐ์ (AI) (๙ คะแนน)

หลักเกณฑ์และรายละเอียดการพิจารณาประเมินคุณภาพข้อเสนอโครงการ

ส่วนที่ ๑ ข้อมูลทั่วไป (๑ คะแนน)

พิจารณาความครบถ้วนถูกต้องและเป็นปัจจุบันของข้อมูลพื้นฐานที่ผู้สมัครกรอกในแบบฟอร์มสมัครเข้าร่วมโครงการทั้งในส่วนของข้อมูลสถานศึกษา ผู้บริหารสถานศึกษา และข้อมูลสมาชิกในทีม

ส่วนที่ ๒ ชี้อนวัตกรรมปัญญาประดิษฐ์ (AI) (๓ คะแนน)

พิจารณาความเหมาะสมของชี้อนวัตกรรมปัญญาประดิษฐ์ (AI) ด้านบริหารจัดการสถานศึกษา โดยให้ความสำคัญกับความชัดเจนในการสื่อความหมาย แนวคิดหลักและสะท้อนเป้าหมายการยกระดับคุณภาพผู้เรียน หรือเพิ่มประสิทธิภาพการบริหารจัดการสถานศึกษา

ส่วนที่ ๓ การวิเคราะห์สภาพปัญหาและความจำเป็นในการใช้นวัตกรรมปัญญาประดิษฐ์ (AI) ตามบริบทสถานศึกษา (๒๑ คะแนน)

พิจารณาความสามารถในการวิเคราะห์สภาพปัญหาและความจำเป็นของสถานศึกษาที่เชื่อมโยงกับนโยบายที่เกี่ยวข้อง พร้อมอธิบายความจำเป็นในการใช้นวัตกรรมปัญญาประดิษฐ์ (AI) และกำหนดวัตถุประสงค์ที่ชัดเจน สอดคล้องกับการบริหารจัดการสถานศึกษาอย่างเป็นรูปธรรม

๓.๑ การวิเคราะห์สภาพระบบบริหารจัดการสถานศึกษา (๖ คะแนน)

๓.๒ ความชัดเจนของปัญหาและเหตุผลในการเลือกใช้นวัตกรรมปัญญาประดิษฐ์ (AI) (๖ คะแนน)

๓.๓ เหตุผลและความจำเป็นในการเลือกใช้นวัตกรรมปัญญาประดิษฐ์ (AI) (๙ คะแนน)

ส่วนที่ ๔ การออกแบบนวัตกรรมและกระบวนการดำเนินงาน (๓๐ คะแนน)

พิจารณาการออกแบบนวัตกรรมอย่างเป็นระบบ มีขั้นตอนและแผนผังการดำเนินงานที่ชัดเจน สามารถพัฒนา ทดลองใช้ และประเมินผลได้จริงมีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์และความต้องการที่จำเป็นของสถานศึกษาอย่างแท้จริง

๔.๑ การพัฒนาระบบบริหารจัดการสถานศึกษา (๑๐ คะแนน)

๔.๒ ความเป็นไปได้ในการพัฒนา ทดลองใช้ และประเมินผล (๑๐ คะแนน)

๔.๓ ความสอดคล้องของนวัตกรรมกับวัตถุประสงค์ตามบริบทของสถานศึกษา (๑๐ คะแนน)

ส่วนที่ ๕ ความพร้อมและศักยภาพของสถานศึกษา (๑๔ คะแนน)

พิจารณาความพร้อมของผู้บริหารครูและบุคลากรทางการศึกษาควบคู่กับความพร้อมด้านโครงสร้างพื้นฐาน เทคโนโลยี และทรัพยากรที่จำเป็น เพื่อสนับสนุนการพัฒนาและขับเคลื่อนนวัตกรรมให้เกิดผลอย่างเป็นรูปธรรมและยั่งยืน

๕.๑ ความพร้อมของผู้บริหาร ครูและบุคลากรทางการศึกษา (๙ คะแนน)

๕.๒ ความพร้อมด้านโครงสร้างพื้นฐาน เทคโนโลยี และทรัพยากรสนับสนุน (๕ คะแนน)

ส่วนที่ ๖ ผลลัพธ์ที่คาดว่าจะเกิดขึ้น (๑๔ คะแนน)

พิจารณาผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นจากการนำนวัตกรรมปัญญาประดิษฐ์ (AI) ไปใช้ในสถานศึกษา โดยครอบคลุมการกำหนดทิศทางเชิงกลยุทธ์ การบริหารทรัพยากร การพัฒนาศักยภาพบุคลากร ตลอดจนการพัฒนากระบวนการบริหารจัดการและการเปลี่ยนแปลงองค์กรอย่างเป็นรูปธรรม ทั้งนี้ ผลลัพธ์ควรมีความชัดเจน วัดผลได้ และสะท้อนความยั่งยืนในการพัฒนา

- ๖.๑ ด้านการกำหนดนโยบายและทิศทางเชิงกลยุทธ์ของสถานศึกษา (๖ คะแนน)
- ๖.๒ ด้านการบริหารทรัพยากรและการพัฒนาศักยภาพบุคลากร (๖ คะแนน)
- ๖.๓ ด้านการพัฒนาระบบบริหารจัดการและการเปลี่ยนแปลงองค์กร (๖ คะแนน)

ส่วนที่ ๗ แนวทางการขยายผลและความยั่งยืนของนวัตกรรมปัญญาประดิษฐ์ (AI) (๙ คะแนน)

พิจารณาแผนและแนวทางการขยายผลของสถานศึกษาในการนำนวัตกรรมปัญญาประดิษฐ์ (AI) ที่พัฒนาขึ้น ไปใช้ประโยชน์อย่างต่อเนื่องหลังสิ้นสุดโครงการ โดยคำนึงถึงความเป็นไปได้ในการดำเนินงานจริง ความพร้อมของบุคลากรและทรัพยากร การบูรณาการเข้ากับระบบงานเดิมของสถานศึกษา ตลอดจนศักยภาพในการขยายผลสู่เครือข่ายหรือหน่วยงานอื่น เพื่อให้เกิดความยั่งยืนในระยะยาว

- ๗.๑ แผนการขยายผลภายในสถานศึกษา (๓ คะแนน)
- ๗.๒ แผนการขยายผลสู่เครือข่ายภายในหรือภายนอกสถานศึกษา (๓ คะแนน)
- ๗.๓ แนวทางสร้างความยั่งยืนของนวัตกรรม (๓ คะแนน)

.....

ข้อ ๗ กำหนดการ

๗.๑ เปิดรับสมัครตั้งแต่บัดนี้ ถึงวันพฤหัสบดีที่ ๗ พฤษภาคม ๒๕๖๙ เวลา ๒๓.๐๐ น. โดยยึดเวลาตามระบบการรับสมัคร

๗.๒ ประกาศผลการคัดเลือกจำนวน ๒๐ ทีม แบบไม่เป็นทางการ ในวันอังคารที่ ๑๒ พฤษภาคม ๒๕๖๙ และต้องยืนยันสิทธิ์ภายในวันพฤหัสบดีที่ ๑๔ เมษายน ๒๕๖๙ ที่เว็บไซต์ ottc.obec.go.th/hackathon2026 หากพ้นกำหนดเวลาดังกล่าวจะถือว่าสละสิทธิ์ และทางผู้จัดขอสงวนสิทธิ์ในการเรียกทีมสำรองในลำดับถัดไปขึ้นมาทดแทนโดยไม่ต้องแจ้งให้ทราบล่วงหน้า

๗.๓ ประกาศผลการคัดเลือกจำนวน ๒๐ ทีม แบบเป็นทางการ ในวันศุกร์ที่ ๑๕ พฤษภาคม ๒๕๖๙ ที่เว็บไซต์ ottc.obec.go.th/hackathon2026

๗.๔ ทีมที่ผ่านการคัดเลือกจำนวน ๒๐ ทีม ต้องเข้าร่วมกระบวนการพัฒนานวัตกรรมในกิจกรรม OBEC HACKATHON 2026 : FUTURE SCHOOL INNOVATION ทั้งนี้ รายละเอียดเกี่ยวกับกำหนดการ สถานที่ และรูปแบบการดำเนินกิจกรรม จะแจ้งให้ทราบในวันประกาศผล

ข้อ ๘ วิธีการส่งผลงาน

๘.๑ ผู้ประสงค์สมัครเข้าร่วมการแข่งขันสามารถศึกษารายละเอียดหลักเกณฑ์ คุณสมบัติผู้สมัคร และเงื่อนไขการพิจารณาคัดเลือก รวมทั้งดาวน์โหลดแบบฟอร์มและสมัครออนไลน์ได้ที่เว็บไซต์ ottc.obec.go.th/hackathon2026 หรือสแกน QR Code ที่ปรากฏในท้ายประกาศนี้

๘.๒ ผู้สมัครต้องดาวน์โหลดแบบฟอร์มข้อเสนอโครงการจากเว็บไซต์ดังกล่าวและจัดทำข้อเสนอโครงการให้ครบถ้วนตามหัวข้อที่กำหนด

๘.๓ ข้อเสนอโครงการต้องมีความยาวไม่เกิน ๒๐ หน้ากระดาษ A4 ใช้แบบอักษร TH SarabunPSK ขนาด ๑๖ point และบันทึกไฟล์เป็นสกุล .pdf เท่านั้น โดยตั้งชื่อไฟล์เป็นภาษาอังกฤษตามรูปแบบดังนี้ ชื่อสถานศึกษา_ชื่อทีม.pdf โดยใช้ตัวอักษรพิมพ์เล็กทั้งหมดไม่ต้องเว้นวรรค และใช้เครื่องหมายขีดล่าง (_) คั่นระหว่างชื่อสถานศึกษากับชื่อทีม ตัวอย่างเช่น [ratchapanyawittayalai_aiclass.pdf](#)

๘.๔ ผู้สมัครต้องกรอกใบสมัครผ่านระบบออนไลน์และอัปโหลดไฟล์ข้อเสนอโครงการผ่านระบบดังกล่าวให้ครบถ้วนภายในระยะเวลาที่กำหนด

๘.๕ ผู้สมัครต้องตรวจสอบความถูกต้องและความครบถ้วนของข้อมูลและเอกสารก่อนจัดส่งใบสมัคร ทั้งนี้ เมื่อส่งข้อมูลเรียบร้อยแล้ว จะไม่สามารถแก้ไขข้อมูลได้

๘.๖ ผลงานที่ส่งเข้าร่วมการแข่งขันต้องเป็นผลงานที่พัฒนาขึ้นโดยทีมผู้สมัครเอง และไม่เคยได้รับรางวัลใดๆ มาก่อน

๘.๗ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานขอสงวนสิทธิ์ในการพิจารณาคุณสมบัติหลักเกณฑ์ และการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

๘.๘ กรณีมีข้อสงสัยเพิ่มเติมสามารถสอบถามรายละเอียดได้ผ่านช่องทางที่ระบุในเว็บไซต์ข้างต้น ในวันและเวลาราชการ

ข้อ ๙ สิทธิในผลงานและการเผยแพร่

๙.๑ ผลงานที่ส่งเข้าประกวดเป็นกรรมสิทธิ์ของทีมผู้พัฒนา

๙.๒ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานมีสิทธิในการเผยแพร่ ประชาสัมพันธ์ หรือใช้ประโยชน์ทางการศึกษาโดยไม่แสวงหากำไร โดยอ้างอิงชื่อผู้พัฒนา

๙.๓ ผู้สมัครต้องรับรองว่าผลงานไม่ละเมิดทรัพย์สินทางปัญญาของบุคคลอื่น

ข้อ ๑๐ การเปลี่ยนแปลงสมาชิกทีม

๑๐.๑ ภายหลังการประกาศผลรอบที่ ๑ ไม่อนุญาตให้เปลี่ยนแปลงสมาชิกทีม เว้นแต่มีเหตุจำเป็น เช่น เจ็บป่วยร้ายแรง หรือย้ายสถานศึกษา โดยต้องได้รับอนุญาตเป็นลายลักษณ์อักษรจากผู้บริหารสถานศึกษา

๑๐.๒ การเปลี่ยนแปลงสมาชิกต้องไม่กระทบต่อคุณสมบัติหลักตามประกาศ

ข้อ ๑๑ หลักเกณฑ์การตัดสิน

๑๑.๑ คณะกรรมการพิจารณาตัดสินจำนวนไม่น้อยกว่า ๕ คน ซึ่งมีความเชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีด้านการจัดการศึกษา และด้านนวัตกรรม

๑๑.๒ ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

๑๑.๓ กรณีคะแนนรวมเท่ากัน จะพิจารณาคะแนนในส่วนที่ ๔ การออกแบบนวัตกรรมและกระบวนการดำเนินงานเป็นลำดับแรก

ข้อ ๑๒ กรณีเหตุสุดวิสัย

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานขอสงวนสิทธิ์ในการเปลี่ยนแปลงกำหนดการ รูปแบบกิจกรรม หรือเงื่อนไขบางประการตามความจำเป็น โดยจะแจ้งให้ทราบล่วงหน้าผ่านช่องทางที่กำหนดในประกาศนี้

ข้อ ๑๓ ผู้รับผิดชอบโครงการ

กลุ่มเผยแพร่และพัฒนาบุคลากรด้านเทคโนโลยี

สำนักเทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอน

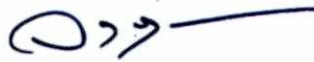
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

โทรศัพท์ ๐๒ ๒๘๘ ๕๗๑๕-๖

การสมัครเข้าร่วมการแข่งขันครั้งนี้ไม่มีค่าใช้จ่ายใด ๆ ทั้งสิ้น ผู้สนใจสามารถศึกษารายละเอียด
ดาวน์โหลดเอกสาร และสมัครเข้าร่วมกิจกรรมได้ที่เว็บไซต์ ottc.obec.go.th/hackathon2026 หรือสแกน
QR Code ที่ปรากฏในท้ายประกาศนี้ สำหรับกำหนดการ สถานที่ และรายละเอียดการจัดกิจกรรม
OBEC HACKATHON 2026 : FUTURE SCHOOL INNOVATION จะประกาศให้ทราบผ่านเว็บไซต์ดังกล่าว
ในโอกาสต่อไป

ทั้งนี้ ตั้งแต่บัดนี้เป็นต้นไป

ประกาศ ณ วันที่ ๑๖ มีนาคม พ.ศ. ๒๕๖๙



(นายวิษณุ ทรัพย์สมบัติ)

รองเลขาธิการคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน รักษาการแทน
เลขาธิการคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน



<https://shorturl.asia/nmllj>

คิวอาร์โค้ด และลิงก์รายละเอียดการเข้าร่วมกิจกรรม
OBEC HACKATHON 2026 : FUTURE SCHOOL INNOVATION